

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2005年3月24日 (24.03.2005)

PCT

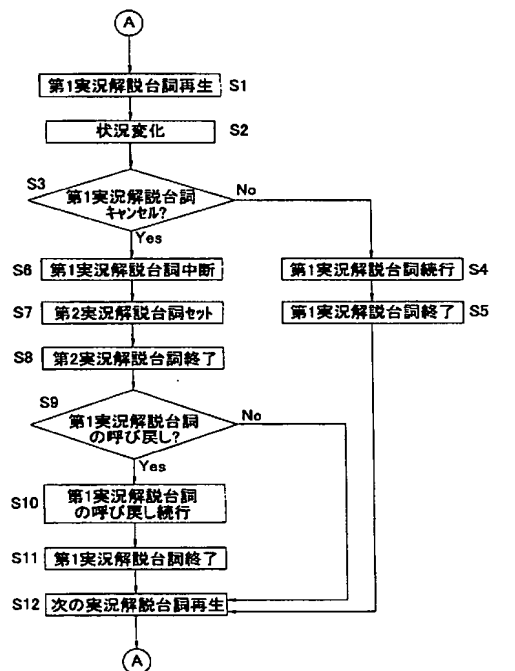
(10) 国際公開番号
WO 2005/025706 A1

- (51) 国際特許分類⁷: A63F 13/00
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2004/012974
- (22) 国際出願日: 2004年9月7日 (07.09.2004)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2003-321219 2003年9月12日 (12.09.2003) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS, INC.) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木六丁目10番1号 Tokyo (JP).
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 曾我部 大介 (SOGABE, Daisuke) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 小野 由己男, 外 (ONO, Yukio et al.); 〒5900054 大阪府大阪市北区南森町1丁目4番19号 サウスホレストビル 新樹グローバル・アイピー特許業務法人 Osaka (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT,

[続葉有]

(54) Title: VIDEO GAME PROGRAM, VIDEO GAME DEVICE, AND VIDEO GAME METHOD

(54) 発明の名称: ビデオゲームプログラム、ビデオゲーム装置及びビデオゲーム方法



S1... FIRST LIVE REPORT SPEECH REPRODUCTION
 S2... STATE CHANGE
 S3... FIRST LIVE REPORT SPEECH TO BE CANCELLED?
 S4... CONTINUE FIRST LIVE REPORT SPEECH
 S5... TERMINATE FIRST LIVE REPORT SPEECH
 S6... INTERRUPT FIRST LIVE REPORT SPEECH
 S7... SET SECOND LIVE REPORT SPEECH
 S8... TERMINATE SECOND LIVE REPORT SPEECH
 S9... FIRST LIVE REPORT SPEECH TO BE CALLED BACK?
 S10... CONTINUE CALL BACK OF FIRST LIVE REPORT SPEECH
 S11... TERMINATE FIRST LIVE REPORT SPEECH
 S12... REPRODUCE NEXT LIVE REPORT SPEECH

(57) Abstract: Even when various events are generated during a game, a player can easily grasp the events generated during the game from the live report and can enjoy the feeling of realistic sensation from the live report during the game. A video game program includes: a term storage function (101), a first live report function (102), a live report interrupt function (103), a second live report function (104), a live report recovery function (105), and a live report continuation function (106). In the video game realized by this program, even when a live report is interrupted by a particular event generated during the video game, after the particular event is reported, the live report which has been interrupted by the particular event is recovered and continued.

(57) 要約: ゲーム中に各種のイベントが発生しても、プレイヤーが、実況又は解説からゲーム中に発生した各種のイベントを把握しやすくなるようにして、ゲーム中の実況又は解説から受ける臨場感を味わえるようにする。本ビデオゲームプログラムは、用語格納機能101と、第1実況解説機能102と、実況解説中断機能103と、第2実況解説機能104と、実況解説復帰機能105と、実況解説続行機能106とを有している。このプログラムによって実現されるビデオゲームでは、ビデオゲームの進行中に特定のイベントが発生して進行中の実況又は解説が中断されても、特定のイベントが実況又は解説された後に、特定のイベントに関連した実況又は解説から中断された実況又は解説に復帰して、中断された実況又は解説が続行される。



LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI,
NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG,
SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ,
VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF,
BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN,
TD, TG).

- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE,

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。